PlayStation
水族館プロジェクト™
フィッシュハンターへの道
TEICHIKU
RECORDS

水族館プロジェクト™
フィッシュハンターへの道

はじめに

このたびはプレイステーション用ソフト「水族館プロジェクト～フィッシュハンターへの道～」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。

目次

プロローグ……2
ゲームの始め方……3
ゲームデータのロード・セーブ……4
魚のやりとり……5
PocketStationの使い方……6
コンペイトウのお世話……7
コントローラの使い方……8
つりコンの使い方……10
ゲームの基本的な流れ……12
大気（主人公）の部屋……14
パソコンメニュー一覧……15
水族館内……16
操船画面……17
キャスト画面……18
キャストした後は……19
釣り座メニュー……20
コーラルフィッシュ採集の操作方法……21
潜水艇の操作方法……22
評価画面……23
アルバイト……24
他水族館とのトレード……25
イルカの調教……26
水族館スタッフの紹介……28
アクアコロム水族館マップ……30
主な対象魚の紹介……32
アドバイス……33

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
PocketStation対応 メモリーカード＋1ブロック
アナログコントローラ対応
特製コントローラ SLPH00100（(株)アスキー）対応

SLPS 01809

「フィッシュハンター」とは各国研究機関からの依頼を受け、
海洋生物を生きたまま捕獲するプロフェッショナルである。

かつて英国では「プラントハンター」と呼ばれる冒険家が活躍しました。
彼らは自らの危険をかえりみず世界中を駆けめぐり、
まだ誰も見たことのない植物を本国に持ち帰ることを職業としていました。
植物によっては花やその種子が莫大な金額で取引されたと記されています。
しかし彼らにとって大きな意味を持っていたのは「金」ではなく、
「未知の植物を発見し持ち帰る過程」と
「発見した植物を鑑賞する時間」だったのではないでしょうか。

今回「ウキウキ釣り天国」シリーズの開発スタッフであるチームウキウキが、
この「勇気ある冒険家」を「フィッシュハンター」として現代に蘇らせました。
舞台はオープンをひかえた水族館。
展示する海洋生物を生きたまま捕獲することがあなたの仕事です。
魚を傷つけずに捕獲する最も良い方法は「釣り上げる」ことだといわれています。
様々な魚を竿一本で釣り上げるミッションでは
フィッシュハンターとしての腕を問われることになります。
そして釣り上げた魚は水族館の水槽でイキイキと泳ぎまわり、
大自然そのままの姿でミッションの成功を祝福してくれます。

かつて「勇気ある冒険家（プラントハンター）」が魅せられた何か・・・
このゲームの中でそれは「ターゲットを釣り上げるまでの試行錯誤」と
「自らの手で釣り上げた魚たちが優雅に泳ぎ回る姿」だと考えます。
またひとつ進化した「釣りゲーム」を是非お楽しみください。

プロローグ

瀬戸内海の小島。おだやかな波の打ち寄せる波止。
初夏とはいえ既に熱くなった日差しを浴びながら少年は釣りをしていた。
少年の名は青木大気。現在行方不明になっている
伝説のフィッシュハンター、青木亀吉の息子である。
「釣りがうまいじゃないか・・・」
不意に後ろから声をかけられて、大気はゆっくりと振り向いた。
そこにはひげをたくわえた紳士が立っていた。
「私は鮫島だ。君のお父さんを捜しにきたんだが・・・」
そういいながら鮫島は亀吉が行方不明になっていることをさとったようだった。
「でっかい奴をつかまえにいくんだ。」
そういってニヤリっと笑った亀吉の顔。
「母さんのことよろしくな。」
といって玄関に立った大きな背中。
そして亀吉が出発して間もなく息を引き取った母の事。
ここ5年間に起こった事が大気の中で思い出されていた。
「・・・私は今度アクアコロムという国の水族館プロジェクトを依頼された。」
鮫島の声に大気は我に返った。そして鮫島はこう続けた。
「大気くん。出来ればきみに手伝って欲しい。勿論フィッシュハンターとしてだ。」
突然の申し出に困惑する大気だったが、それはすぐに
「父親が出ていった理由を確かめる」という決心によってかき消された。
少年のフィッシュハンターとしてのストーリーが今始まろうとしている。

ゲームの始め方

ゲームの起動

1：プレイステーション本体のオープンボタンを押してふたを開きます。
2：レーベル面（文字が印刷されている面）を上にしてディスクをセットしてふたを閉じます。
3：本体のパワーボタンを押して電源を入れます。
4：しばらくすると画面にタイトルが表示されます。

コントローラおよびアナログコントローラ、つりコンはコントローラ端子1に、またメモリーカードおよびPocketStationはメモリーカード差込口1にセットしてください。コントローラ端子2およびメモリーカード差込口2には対応しておりません。

「ニューゲーム」

ゲームを最初からはじめます。

「データロード」

保存したゲームを再開します。

「ポケットステーション」

・ダウンロード

PocketStationに「コンペイトウ」をダウンロードします。

・コンペイトウをチェックする

PocketStationのコンペイトウの状態をプレイステーション本体に読み込みます。ゲーム開始前にコンペイトウの状態をチェックしておくと、コンペイトウの「ごきげん」によって、PocketStationを使ってやりとりできる魚の種類が変化します。

「振動」

振動（デュアルショック）のON/OFFを切り替えます。
振動メニューは、アナログコントローラ、またはつりコンがコントローラ端子1に接続されている場合にのみ表示されます。

ゲームデータのロード・セーブ

「水族館プロジェクト～フィッシュハンターへの道～」のゲームデータはメモリーカードを1ブロック使用します。また、1ブロック中にプレイヤーデータを最大4個まで保存できます。

ゲームデータのロード

タイトル画面で「データロード」を選択し、表示されたデータリストから続きをプレイするデータを選択してください。

ゲームデータのセーブ

大気（主人公）の部屋でセーブをすることができます。タンスの前までいくと画面上の左上に「セーブ」と表示されます。ここで◎ボタンを押すとセーブ画面が表示されますので、セーブするプレイヤーデータを選択して◎ボタンで決定してください。

魚のやりとり

水族館プロジェクトではメモリーカードやPocketStationを使って自分の魚を人にあげたり、人から魚をもらったりすることができます。やりとりすることが可能な魚は予備水槽に入っている魚のうち、釣りで採集した魚です。翌日、展示水槽に移される魚はやりとりすることができません。また、メモリーカードとPocketStationではやりとりできる魚の種類が異なります。

メモリーカード・・・・メモリーカードだけをつかってやりとりをする場合、やりとり可能な魚種は制限されます。

PocketStation・・・・ゲーム開始前にコンペイトウの状態をチェックしておくとコンペイトウの「ごきげん」によって、やりとりできる魚の種類が変化します。より多くの種類の魚をやりとりするためにはコンペイトウのお世話を熱心にしなければなりません。詳しくはゲームの始め方（3ページ）、PocketStationの使い方（6ページ）、コンペイトウのお世話（7ページ）をご覧ください。

やりとりの仕方

大気の部屋のコンピュータで「予備水槽」を選択します。予備水槽に入っている魚の一覧が表示されますので◎ボタンを押してください。次の項目が表示されます。

魚を予備水槽から移す

予備水槽にいる魚を他のプレイヤーデータの予備水槽に移します。方向キーで魚種と数を選択して◎ボタンで決定してください。メモリーカードまたはPocketStationをメモリーカード差込口1にセットしてプレイヤーデータを選択してください。

ロウニンアジを入れる

ロウニンアジを予備水槽に移します。

サクラマスを入れる

サクラマスを予備水槽に移します。

※水族館プロジェクトのプレイヤーデータのないメモリーカードやPocketStationに魚を移すことはできません。

ロウニンアジとサクラマスについてはアドバイス（36ページ）をみてみよう。

PocketStationの使い方

水族館プロジェクトではPocketStationを使ってコンペイトウ（大気のパートナー）のお世話をすることができます。コンペイトウの「ごきげん」によって、やりとりできる魚の種類が変化します。
（「魚のやりとり」については5ページをご覧ください。）

「コンペイトウ」のダウンロードは、必ずタイトル画面の[ポケットステーション]からおこなってください。プレイステーション本体を使用してPocketStationからPocketStationへコピーしたプログラムは動作いたしません。

「コンペイトウ」をPocketStationにダウンロードするには1ブロックの空きブロックが必要です。

各画面で上ボタンを押すとメニュー画面が表示されます。メニュー画面ではゲームの継続（CONTINUE）とゲームの終了（EXIT）を選択することができます。また、決定ボタンを一定時間押し続けることでもメニュー画面を表示させることができます。

コンペイトウのお世話

メイン画面

メイン画面ではコンペイトウの「ごきげん」を知ることができます。

より多くの魚をやりとりするためには、コンペイトウのごきげんが良くないといけません。もしコンペイトウのごきげんや具合が悪い時は、お世話メニューからお世話をしてください。

お世話メニュー

メイン画面で右ボタンを押すとお世話メニューが順に表示されます。お世話をしたい項目の画面を表示させて下ボタンを押すとそのお世話シーンを見ることができます。

すいおん

水槽の水温を調整します。水温計の目盛りが中央を指すように調節してください。右ボタンと左ボタンで目盛りを操作して、決定ボタンで決定します。

エサ

コンペイトウにエサを与えます。

そうじ

水槽を掃除します。

うんどう

コンペイトウに運動をさせます。

かくれんぼ

かくれんぼゲームでコンペイトウと遊びます。表示される2つの丸のどちらにコンペイトウが隠れているかを当ててください。右ボタンと左ボタンでカーソルを操作して、決定ボタンで決定します。

※お世話の効果がすぐにあらわれない場合があります。ゲームの合間などにじっくりと可愛がってください。

コントローラの使い方

アナログコントローラ

※アナログコントローラ使用時に、アナログモードに設定するとLEDが点灯します。デジタルモードではLEDは点灯しません。

※振動(デュアルショック)のON/OFFは入力モードに関係なく、タイトル画面の「振動」で切り替えます。

コントローラ

コントローラはアナログモードを除いて、アナログコントローラと同じ操作方法です

基本操作

方向キー	カーソルやキャラクターを移動させます。
◎ボタン	項目を決定します。
⊗ボタン	開いたメニューを閉じます。
スタートボタン	ムービーをキャンセルします。
セレクトボタン	水族館内の移動シーンから大気の自室へ戻るメニューを表示します。
方向キー+⊗ボタン	キャラクターを素早く移動させます。
アナログモードスイッチ	入力モードを切り替えます。
左スティック	カーソルやキャラクターを移動させます。(アナログモード使用時)

釣り座での操作

方向キー	キャスト前:左右に移動します。 キャスト後:竿を操作します。
△ボタン	キャストします。
◎ボタン	リールを巻きます。
□ボタン	リールを一発で巻き上げます。
⊗ボタン	リールのON/OFFを切り替えます。
セレクトボタン	キャスト前:釣り座メニューを表示します。 キャスト後:大気の姿を非表示にして水面の様子を見ます。
L1ボタン	リールのドラグをしめます。
L2ボタン	リールのドラグをゆるめます。
R1ボタン	リールスピードを上げます。
R2ボタン	リールスピードを下げます。
アナログモードスイッチ	入力モードを切り替えます。
左スティック	キャスト前:左右に移動します。 キャスト後:竿を操作します。 (アナログモード使用時)

※この他の画面での操作方法は、各画面解説で紹介します。

つりコンの使い方

振動（デュアルショック）はタイトル画面の「振動」で設定します。

つりコンをつかってワンランク上の釣りを目指す君へのアドバイス。（33ページ）をみてみよう

基本操作

アナログスティック	カーソルやキャラクターを移動させます。
○ボタン	項目を決定します。
×ボタン	開いたメニューを閉じます。
スタートボタン	ムービーをキャンセルします。
セレクトボタン	水族館内の移動シーンから大気の自室へ戻るメニューを表示します。
アナログスティック＋×ボタン	キャラクターを素早く移動させます。アナログスティックを押し込みながら操作しても、キャラクターを素早く移動させることができます。

通常の釣り座での操作

アナログスティック	キャスト前：左右に移動します。／キャスト後：竿を操作します。
ハンドル	ハンドルをまわしてリールを巻きます。
△ボタン	キャストします。
○ボタン	リールのドラグをゆるめます。
×ボタン	リールのドラグをしめます。
セレクトボタン	キャスト前：釣り座メニューを表示します。 キャスト後：大気の姿を非表示にして水面の様子を見ます。
R2ボタン	リールのON/OFFを切り替えます。
L2ボタン	魚がかかっていない時にリールを一発で巻き上げます。

△ボタンを押す代わりに、つりコンを素早く振ることでもキャストすることができます。

「コーラルフィッシュ採集」や「潜水艇での釣り採集」の操作

アナログスティック	竿を上下に操作します。
△ボタン	キャストします。
○ボタン	魚が喰いついた時にアワセを行います。
セレクトボタン	釣り座メニューを表示します。
L2ボタン	魚がかかっていない時に仕掛けを一発で取り込みます。
アナログスティック＋×ボタン	水中を移動します。

「潜水艇でのマニピュレーター採集やカプセル捕獲」の操作

アナログスティック	マニピュレータや照準を操作します。
○ボタン	マニピュレーターを作動させたり、カプセルを発射します。
セレクトボタン	釣り座メニューを表示します。

ゲームの基本的な流れ

- 館長からミッションの依頼を受けよう
- 水族館の中で情報を収集しよう
- 自室のコンピュータでミッションの承認を受けよう
- 森鶴吉からタックルを受けとろう
- ターゲットの捕獲に出かけよう
- ミッション失敗 → 館長に報告しよう
- ミッション成功 → 水族館へ帰還
- 新たなミッションに挑戦

ミッションとは…主人公がフィッシュハンターとして水族館から依頼される任務のこと。

ミッションは必ず飯島博士から言い渡されます。
館長室へ向いましょう。

水族館のスタッフはそれぞれ得意な分野を持っています。
的確なアドバイスを受ける事ができるでしょう。

コンピュータにも様々な情報が詰まっています。
情報の収集とミッションの承認を済ませましょう。

ミッションで使用するタックルは日本館地下1階、
メカ開発室にいる森鶴吉から渡されます。

ターゲットによって釣り方も違います。
スタッフのアドバイスを思い出しましょう。

見事ターゲットを捕獲。
胸をはって水族館に戻りましょう。

捕獲した魚は予備水槽に移され、翌日展示水槽に放されます。
帰還したらまずバックヤードに行きましょう。

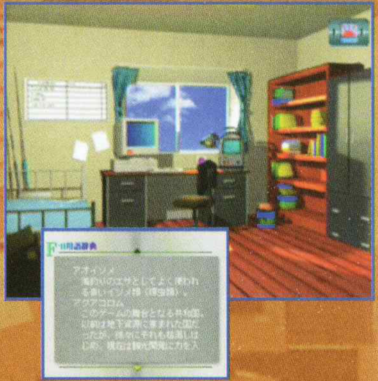
進めばすすむほど一筋縄ではいかなくなるミッション。
実戦でどんどん腕をあげていきましょう。

「ミッションの合間にもこんな楽しみが！」

イルカの調教 ……………………………… 26ページ

大気(主人公)の部屋

大気の部屋では次のことができます。



1. パソコンをつかう

大気の部屋の机の上にあるパソコンの前で◎ボタンを押すとパソコンメニューが表示されます。

2. 分からない言葉を調べる。

部屋にある本棚の前で◎ボタンを押すと「釣り用語辞典」の画面になります。調べたい単語を方向キーの上下で選択してください。⊗ボタンを押すと大気の部屋の画面に戻ります。単語は50音別に掲載しています。

3. ゲームデータをセーブする。

大気の部屋のタンスの前で◎ボタンを押すとセーブ画面になります。セーブをするプレイヤーデータを選択してください。

4. コンペイトウをみる。

机の上の右側にはコンペイトウの水槽が置いてあります。水槽に近づくと画面の左上に「コンペイトウ」と表示されます。◎ボタンを押すと水槽をみることができます。

5. 時間をすすめる、または寝る。

ゲーム中の時間を進めることができます。ベッドの横で◎ボタンを押すと現在の時刻が表示されますので、方向キーの左右で時刻を選択して◎ボタンで決定してください。また寝る場合は方向キーの上下で「寝る」を選択してください。

※ 時間をすすめることができなかったり「寝る」を選択できない場合は、まだやらなければならないことがあることを示しています。

パソコンメニュー一覧

ミッション 現在のミッション情報をみたり、ミッションを申し込むことができます。	**予備水槽** 予備水槽で飼育している魚の一覧をみることができます。また、魚のやりとりをすることができます。
トレード トレードに関する情報をみることができます。また、トレードを実行します。	**アルバイト** アルバイトをすることができます。
ネットワーク 世界各地の人々の話を聞くことができます。	**釣り座情報** 成功したミッションの釣り座で釣りをすることができます。ただし、経費がかかります。
E-mail 水族館スタッフからの電子メールをみることができます。	**F・H日誌** 釣った魚の情報をみることができます。同じ魚の場合は最大のものが表示されます。
展示水槽 展示水槽で飼育している魚の一覧をみることができます。	**図鑑** ゲームに登場する生き物の図鑑をみることができます。魚によってはさらに◎ボタンを押すと生息場所、釣り方もみることができます。

水族館内

水族館内では水槽や人物の前で◎ボタンを押すと水槽を見たり、人と話したりすることができます。

水槽の見方

水槽の前までいくと水槽名が表示されます。ここで◎ボタンを押すと展示している魚の一覧が表示されます。水槽を見る場合には「見る」を、見ない場合には「見ない」を選択してください。

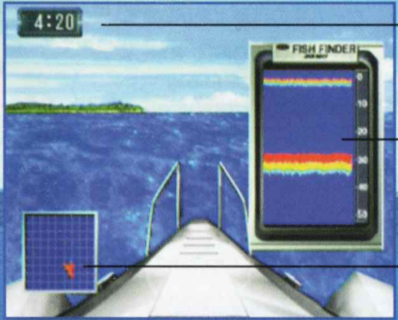
人との話し方

話したい人の前に移動して◎ボタンを押すとその人と会話ができます。

予備水槽

釣ってきた魚、魚のやりとり、または、トレードで獲得した魚はすべて、いったん予備水槽に入ります。展示される魚は一日たつと自動的に展示水槽に移されます。展示水槽がいっぱいで入りきらなかった魚は予備水槽に入ったままです。予備水槽には魚を最高200匹まで入れることができます。

操船画面



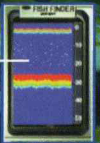
海図

ミッションによっては海図をみることができます。好ポイントが表示されることもあります。

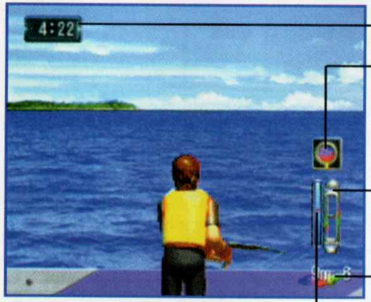
方向キー	船を左右に旋回させます。
△ボタン	船を前進させます。
R1ボタン+△ボタン	船の移動速度を上げます。
L1ボタン	魚群探知機の表示/非表示を切り替えます。
L2ボタン	海図を表示します。
◎ボタン	釣り座を決定します。

魚群探知機の見方

右側の数字が水深(m)です。
下の帯は海底の状態を、上の帯は海面を表わしています。
魚群はその間に白点で表示されます。
魚群探知機は回遊魚を見つける時などに活用して下さい。



キャスト画面



ゲーム中の時刻を表示します。

リールのON/OFFを表示します。
ランプが点灯している時…ON
ランプが点灯していない時…OFF

テンションメーター
キャスト前はキャストするパワーを表示します。
キャスト後は糸にかかる張力を表示します。

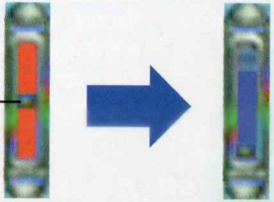
リールからでていった糸の長さを表示します。

仕掛けの水中での位置(深さ)を表示します。

釣り方によっては表示されない
ウインドウもあります。

ワンポイントアドバイス

「ドラグ」とは大きな魚がかかった時に、糸にかかる力を調整することによって糸が切れるのを防ぐものです。大物がかかって糸が切れそうになったときなどにL1、またはL2ボタンを使いましょう。



ドラグの強さを
表示します。

ヤバイ!!切れそうだ。
ドラグをゆるめよう。

このぐらいになったら少しづつドラグをしめてリールを巻いていこう。

キャストした後は

アタリとアワセ

魚のアタリは、竿先の反応やテンションメーター、音で知ることができます。
アタリがあった場合は、方向キーの下(釣りコンの場合はアナログスティックの下)を押して竿を立てるか、リールをタックルに使用している場合は◎ボタンを押して、仕掛けを巻き上げることでアワセを行います。コーラルフィッシュ採集や深海艇での釣り採集では◎ボタンでアワセを行います。

エサをとられたら

魚にエサをとられてしまった場合、一旦、水中から仕掛けを引き上げることで自動的にエサが針に取り付けられます。

根がかりした時には

根がかりとは水底の岩礁などの障害物に仕掛けが引っかかった状態のことをいいます。根がかりすると自動的にハリスは切られます。

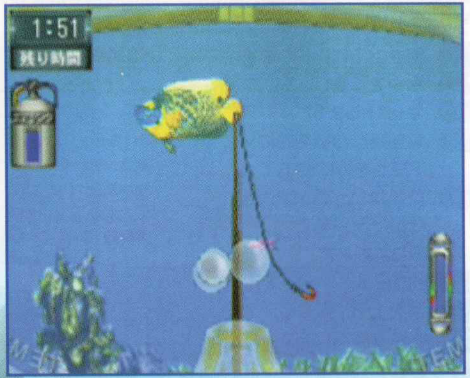
もっと釣りを極めたい人へのアドバイス。(33～36ページ)をみてみよう。

釣り座メニュー

釣り座画面で、仕掛けをキャストしていない状態の時にセレクトボタンを押すと釣り座メニューが表示されます。釣り座メニューからは次の項目が選択できます。ミッションによっては表示されないアイコンがあります。

	タックル交換　持ってきているタックルの中から、使用するタックルを選択できます。また、現在の場所、使用しているタックルの内容を確認できます。方向キーの左右で使用するタックルを選択して◎ボタンで決定してください。		**休憩**　休憩することでゲーム中の時間を進めることができます。時間を絞った釣りをする時や時合いにあわせる時などに選択してください。方向キーの左右で時刻を選択して◎ボタンで決定してください。
	エサ交換　使用するエサを確認、交換できます。		**F・H日誌**　釣った魚の情報をみることができます。同じ魚の場合には最大のものが表示されます。
	ウキ下変更　ウキ下を変更できます。方向キーの上下でウキ下を選択して◎ボタンで決定してください。		**トレード**　トレードの情報を確認することができます。
	キープボックス　その日のその時間までに捕獲した魚を見ることができます。		**図鑑**　ゲームに登場する生き物の図鑑をみることができます。魚によってはさらに◎ボタンを押すと生息場所、釣り方もみることができます。
	DATA　ゲームを開始してからの経過日数、また、日の出、日の入や、満潮、干潮の時刻を見ることができます。		**移動**　釣り座を移動します。
	ミッション情報　現在いるミッションの情報を見ることができます。		**帰還**　釣りを終了して水族館に戻ります。

コーラルフィッシュ採集の操作方法



方向キー	竿を上下に操作します。
方向キー＋⊗ボタン	水中を移動します。
△ボタン	キャストします。
◎ボタン	魚が喰いついた時にアワセを行います。
◻ボタン	魚がかかっていない時に仕掛けを一発で取り込みます。
セレクトボタン	釣り座メニューを表示します。
左スティック	竿を上下に操作します。
左スティック＋⊗ボタン	水中を移動します。

つりコンでのコーラルフィッシュ採集の操作は11ページをご覧ください。

潜水艇の操作方法

時には深海に生息する魚を捕獲するために、潜水艇に乗って深海に潜る必要があります。
ここでは潜水艇の操作方法を解説します。

方向キー	竿を上下に操作します。
方向キー+⊗ボタン	水中を移動します。
△ボタン	キャストします。
◎ボタン	魚が喰いついた時にアワセを行います。
▢ボタン	魚がかかっていない時に仕掛けを一発で取り込みます。
セレクトボタン	釣り座メニューを表示します。
左スティック	竿を上下に操作します。
左スティック+⊗ボタン	水中を移動します。

特殊深海艇「深海王号」の主なスペック

全長：10m
巾：3m
高さ：3.5m
空中重量：20トン
最大潜航深度：1.000m
乗員数：3名
連続潜航時間：3時間
水中速力：最大3.0ノット
作業機器：マニピュレータ
特殊水中ロッド
特殊捕獲器具

マニピュレータの使い方

方向キー	マニピュレータを左右に操作します。
◎ボタン	マニピュレーターを作動させます。
セレクトボタン	釣り座メニューを表示します。
左スティック	マニピュレータを左右に操作します。

特殊捕獲器具の使い方

方向キー	照準を操作します。
◎ボタン	カプセルを発射します。
セレクトボタン	釣り座メニューを表示します。
左スティック	照準を操作します。

つりコンでの潜水艇の操作は11ページをご覧ください。

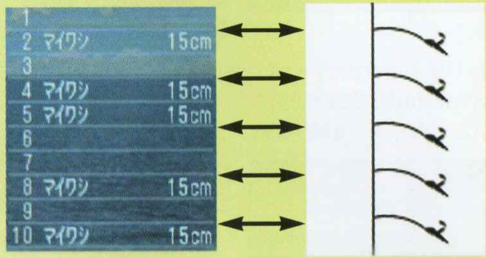
評価画面

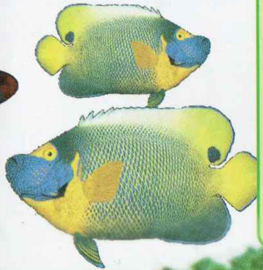
見事魚を釣り上げると評価画面が表示され、釣り上げた魚の情報を見ることができます。

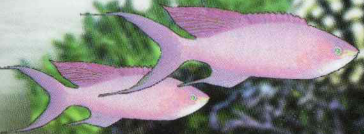
方向キー	魚を選択します。
◎ボタン	選択した魚を決定します。
⊗ボタン	メニューをキャンセルします。

ワンポイントアドバイス

評価画面の枠の数は仕掛けについている針の数と位置に対応しています。どの針に魚が掛かっているかを確認することによってタナ（魚が遊泳している層）を調べることができます。







アルバイト

ミッションを行うには経費が必要になります。所持金が足りない時にはアルバイトで資金を集めましょう。大気の部屋にあるコンピュータのメニュー画面で「アルバイト」を選択してください。

1.「イルカ水そうの掃除」

△ボタンで水槽にはりついてから、◎ボタンで汚れをふきとります。

操作方法

方向キー	主人公の移動
△ボタン	水槽にはりつきます
⊗ボタン	水槽にはりついている状態をはずします。
◎ボタン	水槽の汚れをふきとります。
方向キー+▣ボタン	速く移動できます。

アルバイトを途中で終了したいときにはセレクトボタンを押してください。
はい→大気の部屋に戻ります。
いいえ→アルバイトを続けます。

2.「エサ用イワシ採集」

エサ用のイワシを釣ります。釣り上げた魚の数に応じてアルバイト料がもらえます。操作方法はミッションでの釣りと同じです。アルバイトを途中で終了したいときにはセレクトボタンを押してください。「帰還」のアイコンを選択すると大気の部屋に戻ります。

他水族館とのトレード

他の水族館と魚をトレードすることによりアクアコロム水族館の水槽をより充実させることができます。大気の部屋のパソコンメニューから「トレード」を選択してください。現在交渉可能なトレードの情報をみることができます。また、ボイスメールを選択するとトレードの担当者からのメッセージをみることができます。トレードに必要な魚が予備水槽にいる状態で「実行」を選択すると交渉成立です。トレードで獲得した魚はいったん予備水槽に入ります。ミッションが進むにつれて交渉可能なトレードもふえていきます。

この魚たちはほんの一部。
トレードには他にも様々な魚が登場します。

イルカの調教

イルカの調教をするときにはイルカ飼育棟にあるボールの前で◎ボタンを押してください。

イルカの調教画面

コマンドパネル

入力したコマンドが表示されます。コマンドパネルのまわりが赤く光った時がコマンドを入力するタイミングです。

操作方法

コマンドパネルが赤く光っている間（イルカの背びれが水面から出ている間）に演技コマンドを入力するとイルカが演技を行います。

一度演技したイルカはプールを一周泳がないと次の演技をすることができません。

スタートボタン　現在覚えている演技コマンドを確認できます。

イルカが覚える演技

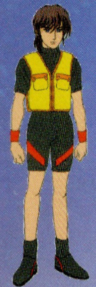
1. 前にジャンプ
2. 上にジャンプ
3. あいさつ
4. バック
5. キック
6. 一回転ジャンプ
7. 連続ジャンプ
8. 連続一回転ジャンプ

ミッションをクリアしていくと演技の種類も徐々に増えていきます。

調教の終了

調教画面でセレクトボタンを押してください。
調教を終了する場合には「はい」を、まだ続ける場合には「いいえ」を選択してください。

水族館スタッフの紹介

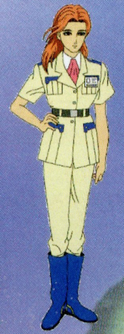


青木 大気（あおき たいき）
フィッシュハンター（主人公）
男　年令17才
瀬戸内海の小さな小島に住む少年。伝説的なフィッシュハンター青木 亀吉の息子。陽気で明るい性格だが父親の失踪以来少しふさぎがちである。釣りの腕は父親譲りで天才的なところがある。

鮫島 博士（さめじま はかせ）
館長
男　年令51才
アクアコロム水族館の館長。日本の有名な水族館の設計、設立に多数かかわってきた。温厚で教養の高い初老の紳士。専門はクラゲ゛。大気の天性のフィッシュハンターとしての才能を高く評価している。

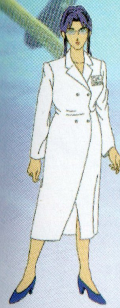
森 鶴吉（もり つるきち）
メカ開発担当
男　年令不詳
フィッシュハンター用のオリジナリティ溢れる採集メカを開発している。大酒のみだが腕は確か。主人公の父親とは古くから交友がある。

山口 健男（やまぐち たけお）
主任エンジニア
男　年令32才
全館の水槽、空調、ポンプ、照明などあらゆるシステムをコントロールする設備の責任者。機械オタクでいつもいろんな機械をいじって楽しんでいる。いつも口にしているダジャレは、かなり…！？意味不明。



アミラ
飼育係
女　年令17才
イルカとコーラルフィッシュを担当する飼育係。まるで魚やイルカと会話できるかのように思える神秘的な少女。野生の動物のような精悍さとあどけなさを合わせもつ。

田中 一（たなか はじめ）
飼育係
男　年令28才
日本館の魚を担当している。釣り採集も得意としていて、時折大気が出し抜かれる。性格的には非常にまじめで良く仕事をこなす。



飯島 恵子（いいじま けいこ）
飼育主任
女　年令26才
獣医の資格をもち、魚の治療方法にも詳しい。しかし、いったん口をきくとイメージが一変する姉御肌の女性。主人公に目をかけイルカの調教のチャンスをくれる。

クロル
飼育係
男　年令39才
希少種、古代魚、深海魚などの特殊な魚の飼育を担当している。陽気な性格。日本語を時代劇で学んだため時折、サムライ言葉が入る。

ネポイ
学芸員
女　年令22才
アクアコロム館のコーラルフィッシュを担当している。アクアコロム大学をトップで卒業した。ダイビングが得意で暇な時はいつも海に潜っている。大きな体をゆすって笑う豪快な女性。

高田　健一（たかだ けんいち）
主任学芸員
男　年令35才
日本の魚を担当している。主人公にフィッシュハンティングのターゲットとなる魚の習性、生息地域などを丁寧に説明してくれる。暇な時は森 鶴吉の部屋でよく酒を飲んでいる。酒をのむと・・・・

アクアコロム水族館マップ

かつて豊富な地下資源に恵まれた国だった
アクアコロム…
だが、それも徐々に枯渇しはじめており、
国王は観光開発に力を入れ始めた。
その第一歩、またプロジェクトの
中心となるのが
アクアコロム水族館だ。

主な対象魚の紹介

このゲームには約100種類の生物が登場します。
その中でミッションの対象魚になっているものの一部を紹介しましょう。

コーラルフィッシュ

サンゴ礁にすむ魚たち。

メガネモチノウオ

頭のかたちがナポレオンの帽子に似ているところから「ナポレオンフィッシュ」とも呼ばれています。

チョウチンアンコウ

水深1000m以上の深海にすむ魚。

リュウグウノツカイ

体長10mほどにもなる伝説の魚。その生態は謎につつまれています。

アドバイス

キャストテクニック

キャストの際に以下の操作をすることでキャスト方向を若干変更することができます。

コントローラ(アナログコントローラ)を使用している場合
右方向にキャストしたい場合はR1ボタンを押しながら△ボタンを押してください。
左方向にキャストしたい場合はL1ボタンを押しながら△ボタンを押してください。

つりコンを使用している場合
キャストの際に△ボタンを使用せず、つりコン本体を投げたい方向に向かって振ってください。
(つりコンの「加速度センサ」の操作には慣れが必要です。)

大物がかかったら

大物がかかるとテンションメーターの表示が一気に赤くなり警告音が鳴りますが、その状態が一定時間続くとハリスが切れてしまいます。大物がヒットした場合はまず竿を立ててください。それでもテンションメーターが赤い状態ならば次にドラグをゆるめてください。ドラグをゆるめすぎますと魚は根に潜ってしまいますのでテンションメーターを見ながら調節してください。ヒットした魚はしばらくすると弱ってきますので、糸にかかる張力を調節しながらリールを巻き上げてください。想像を越す超大物がヒットした時が「あなたのリールさばき」の見せ所です。

潜水艇釣り、コーラルフィッシュ採集のテクニック

水中での釣りでは竿をあおることによって魚を誘ってください。アタリに対してどれだけ素早くアワセを行うことができるかがポイントです。

せっかくマダイを釣ったのに キープボックスに表示されないのはなぜ?

ミッションによってはターゲットとなる魚にサイズ規定があります。このようなミッションでは規定サイズ以下のターゲットを釣り上げてもキープボックスには表示されず釣果にはカウントされません。ただし、釣り座情報からの釣行で捕獲した魚はすべて表示されます。

納竿時間について

納竿時間になると自動的に水族館に帰還します。魚を釣り上げている最中でも自動的に帰還してしまいます。夜釣りをすることのできる釣り座では22時まで、その他の釣り座では日の入時間が納竿時間になりますので注意しましょう。

いろいろな魚を釣りたい

魚によって時合い(活発に活動する時間帯)は違います。釣りに出る前に、対象魚の生態を釣りメニュー画面、または大気の部屋のパソコンから図鑑で下調べをしておくと役に立つでしょう。釣り座メニューの「休憩」で時間を進めることで時合いに合わせることができます。また、魚がかかった時のアタリに対するアワセのタイミングも魚種によって異なります。魚種ごとの的確なタイミングを身につけることが重要です。

リールのONとOFFの違い

リールONの場合…… 魚のアタリを振動と音で知ることができます。

リールOFFの場合……仕掛けを沈める時などに使います。

リールを巻くと自動的にONの状態になります。リールがOFFになっていると、たとえ魚がかかってもアタリの音は鳴らないため、アタリを待つ場合はリールをONにしておくとよいでしょう。

魚群探知機をうまく使いこなそう

回遊魚は一ヶ所にじっとしておらず、常に一定の海域を回遊しています。魚群探知機は回遊魚の群を探す時、また海底の地形を調べる時などに威力を発揮します。

分からない言葉は用語辞典で

釣りには多くの専門用語があります。分からない言葉がでてきたときには大気の部屋にある「釣り用語辞典」で調べてみましょう。

アドバイス

ストーリーに行き詰まったら「会話」と「寝る」?

ストーリーに行き詰まってしまったら、まず水族館の中のスタッフに話しかけてみましょう。何か聞き逃していた情報を入手できるかもしれません。また、それでもストーリーが進行しない場合は、自室に戻って「ベッドで寝る」ことで新しい展開が発生する場合もあります。
(何かやりのこしたイベントがある場合には「寝る」ことができません。
スタッフを探して話しかけてみましょう。)

ロウニンアジとサクラマス

プレイステーション用ソフト「ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～」で釣りを極めた者だけがみることのできるロウニンアジ(GT)。「ウキウキ釣り天国～川物語～」の対象魚のなかで釣り上げることは最も困難だといわれるサクラマス。この魚たちがアクアコロム水族館の水槽で優雅に泳ぎ回る姿を、きっと見ることができるはず･･･

ミッション最大の難関!ブリ採集

魚群探知機に表示される魚群のパターンは数種類存在することに気付きましたか?それらの内「10M程の幅で中層を移動するタイプの群れ」の中にブリはいます。操船画面で左下に表示されるウィンドウでいえば、左から4つ目のブロックの辺りを上から下へ移動することが多いという情報もあります。群れを発見できたら、中でも魚影の一番濃いトコロを狙いましょう。また、せっかく群れを発見することができてもーヶ所に留まっていてはいけません。群れは常に移動していることを頭に入れておきましょう。

メインスタッフ

エグゼクティブプロデューサー	宮田 哲治
プロデューサー	山口 健司
プランナー	古藤 晴久
シナリオ	古澤 博司
	南 ゆかり
ディレクション	後藤 和志
	富永 彰一
プログラム	下野 俊二
	眞壁 英史
	藤田 淳一
グラフィック	中井戸 崇
	かすみゆう
	古家 裕一
	小井 宏明
	林 美穂
	柳 深雪
	映像創造工房
アニメーション制作	イメージショップE･Y
	旭プロ
ムービー制作	生駒 智洋
イラスト原画	かすみゆう
	青山 克己
データ管理・進行	浜田 智美
音楽	山崎 明（グラスホッパー）
イメージイラスト	飯島 譲
アカウントエグゼクティブ	黒柳 健太郎
アートディレクション	永瀬 隆造
パッケージデザイン	東 白英
	太田 剛史
	須藤 浩二
宣伝	池田 豊隆
営業	高野 泰博
	中谷 勇
	畑野 和美
	鈴木 理恵
アシスタント	山谷 幸裕
	古田 亮
テストプレイ	佐藤 数也
	川坂 真範
スペシャルサンクス	多田 嘉孝（海遊館）
	新野 大（海遊館）

取材協力 海遊館

※本作は海遊館の協力を得て、限りなく現実に近い水族館の表現を心がけましたが、ゲームの演出上、誇張された表現等がございます。あしからずご了承ください。

SLPS 01809

©1999 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD.
" " and "PlayStation" are registered trademarks,
"PocketStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.